Copyleft & Do-It-Yourself

Fernando Suárez, Manuel Platino

Para la cátedra de *Producción IV* de la
Carrera de Comunicación Audiovisual,
Facultad de Bellas Artes, UNLP

Copyleft

Ideado como una forma para la distribución y control de modificaciones de software cuyo autor desea que esté disponible al público en forma gratuita

Software con copyleft

Declaración para el libre uso, distribución y modificación del software o ***cualquier derivado del mismo***, solo si se respeta dicha declaración en etapas siguientes

Software con copyright

"Desarrolladores de soft propietario utilizan el copyright para quitarle libertad de aplicación al usuario; nosotros usamos el copyright para garantizar esa libertad. Es por eso que invertimos el nombre, cambiando copyright por copyleft"

Fuente:
GNU Project (gnu.org)

Do-It-Yourself (DIY)

"Cada vez que hablo con una banda que está por firmar un contrato con una discográfica grande, siempre termino pensando en ellos en un contexto particular:

"Imagino un foso de 1.2 metros de ancho, 1.5 metros de profundidad y quizás 5.5 metros de largo lleno de mierda en descomposición. Imagino a esta gente, algunos de ellos buenos amigos, otros sólo conocidos, en un borde del foso. También imagino un funcionario de la industria, sin rostro, en el borde opuesto sosteniendo una pluma fuente con un contrato esperando a ser firmado.

"Nadie ve lo que dice el contrato, está demasiado lejos y además el hedor de la mierda hace que los ojos de todos se vuelvan llorosos. El funcionario le grita a todos que el primero en atravesar nadando el foso firma el contrato. Todos se sumergen y luchan furiosamente, desgarrándose entre sí y tratando de ahogarse unos a otros en la mierda.

"Eventualmente uno de ellos llega, queda un solo candidato. Toma la pluma, pero el funcionario dice 'creo que necesitás mas desarrollo. Nadá de nuevo por favor, de espaldas'. Y lo hace, por supuesto.

Fuente:
"The Problem with Music",
por Steve Albini

Preconceptos en el DIY

Para el artista "Independiente"

- Completo control en la generación de la obra de arte y posterior producción, distribución, fabricación, promoción
- Limitaciones prácticas para todos los mencionados aspectos en el resultado final

  (¿Es realmente así? E.g.: The Jesus Lizard, Fugazi)

Para el artista contratado por una gran discográfica

- Limitación en el control en la generación de la obra de arte y posterior producción, distribución, fabricación, promoción
- Mayores ganancias financieras, más y mejor distribución, acabado "profesional"

  (¿Es realmente así? E.g.: Tarja + Universal)

¿Es realmente así?

Fuente:
"The Problem with Music",
por Steve Albini

Ingresos de la Discográfica:

Precio de venta del disco (para una tirada de 250.000 discos):	$6,50 x 250.000 = $1.625.000 de ingreso neto
Regalías para el artista:	$ 351.000
Déficit de las Regalías:	$ 14.000
Manufactura, envasado y distribución:	@ $2,20 por disco: $ 550.000
Ganancia Neta:	$ 710.000

Balance: Esto es cuanto cada miembro de la banda recibe al final del proceso.

Compañía Discográfica:	$ 710.000
Productor:	$ 90.000
Manager:	$ 51.000
Estudio:	$ 52.500
Sello Anterior:	$ 50.000
Agente:	$ 7.500
Abogado:	$ 12.000
Ingreso neto para cada miembro de una banda de 4 personas:	$ 4.031,25

Conceptos de Copyleft y DIY

aplicados a la música, el cine y otros ámbitos

Crass y Conflict «

Dischord «

Steve Albini «

Einstürzende «
Neubauten

Zann's Music «

Ninetiesville Records «

» Jem Cohen,
Instrument

» Bruce LaBruce,
Otto, or Up With Dead People,
Raspberry Reich

» unaradio.com.ar

Zann's Music

"Creemos en la música gratuita, en la distribución gratuita, en el acceso gratuito y en la información gratuita, desde un lugar políticamente activo a través del arte"

- Distribución gratuita del material
- Shows: ATP con arreglos justos
- Todo el proceso (grabación, infraestructura, diseño, armado, entrega, etc.) es realizado por gente del sello o cercana al mismo
- SADAIC no nos valida como músicos